



# BAHASA, SASTRA, SENI, DAN PENGAJARANNYA

*:catatan reflektif*

ENDANG NURHAYATI | SITI PERDI RAHAYU | WIYATMI | MUH. MUKTI |  
PANGESTI WIEDARTI | NUNING CATUR SRI WILUJENG | I KETUT SUNARYA |  
KUSWARSANTYO | KASTAM SYAMSI | MAMAN SURYAMAN

# BAHASA, SASTRA, SENI, DAN PENGAJARANNYA

*:catatan reflektif*

Sanksi Pelanggaran  
UU No. 19 Tahun 2002 Pasal 72  
Tentang Perubahan atas UU No. 12 Tahun 1997  
tentang Hak Cipta

1. Barang siapa dengan sengaja dan tanpa hak mengumumkan atau memperbanyak suatu ciptaan atau memberikan izin untuk itu, dipidana dengan penjara masing-masing paling singkat 1 (satu) bulan dan/atau denda paling sedikit Rp. 1.000.000. (satu juta rupiah) atau pidana penjara paling lama 7 (tujuh) tahun dan/atau denda paling banyak Rp. 5.000.000.000 (lima miliar rupiah).
2. Barang siapa dengan sengaja menyiarkan, memamerkan, mengedarkan, atau menjual kepada umum suatu ciptaan atau barang hasil pelanggaran Hak Cipta sebagaimana dimaksud dalam ayat (1), dipidana dengan pidana penjara paling lama 5 (lima) tahun dan/atau denda paling banyak Rp. 500.000.000 (lima ratus juta rupiah).



# BAHASA, SASTRA, SENI, DAN PENGAJARANNYA

*:catatan reflektif*

ENDANG NURHAYATI | SITI PERDI RAHAYU | WIYATMI | MUH. MUKTI |  
PANGESTI WIEDARTI | NUNING CATUR SRI WILUJENG | I KETUT SUNARYA |  
KUSWARSANTYO | KASTAM SYAMSI | MAMAN SURYAMAN



**Bahasa, Sastra, Seni, dan Pengajarannya:  
Catatan Reflektif**

Siti Perdi Rahayu, Wiyatmi, dkk.

Copyright © 2015

Hak cipta dilindungi undang-undang

*All rights reserved*

**Penyunting**

Dr. Kastam Syamsi

Dr. Wiyatmi

**Perancang sampul**

Dwi Budiyanto

**Penata Isi**

Omah Djanur

Sumber gambar sampul: *www.harukasawa.com*

Cetakan pertama, April 2015

ISBN: 602-71899-3-5

**Diterbitkan oleh:**

Panitia Dies Natalis ke-52

Fakultas Bahasa dan Seni

Universitas Negeri Yogyakarta

Bekerjasama dengan

Penerbit Interlude Yogyakarta

Alamat Berbah, Sleman, Yogyakarta

Email: [interludepenerbit@gmail.com](mailto:interludepenerbit@gmail.com)

## KATA PENGANTAR

Permasalahan bahasa, sastra, dan seni merupakan bagian tak terpisahkan dari komunitas budaya yang secara lebih besar dapat dipandang sebagai suatu bangsa, atau bahkan masyarakat dunia. Kehadiran komunitas budaya untuk merasa "memiliki" dapat membangkitkan kesadaran dan pendorong untuk membina dan mengembangkan, memajukan, bahkan menjadi kekuatan yang luar biasa bagi pemertahanan dalam rangka mencapai kelestariannya. Kesadaran tersebut tentu akan direpresentasikan dalam "laku" nyata dalam bentuk pengajian, pemikiran, pencerahan, dan yang lebih membumi melakukan pendidikan pada generasi muda sebagai calon pewarisnya. Kesadaran tersebut ditampakkan dengan pemunculan tulisan "bunga rampai" kecil ini.

Kata dalam bahasa apa pun, baik yang termasuk tipologi aglutinasi, fleksi, maupun fleksoaglutinasi, mengalami proses pembentukan. Kata dasar dalam bahasa apa pun juga mengalami proses penciptaan. Penciptaan kata dalam suatu bahasa ada yang didasarkan pada kesan auditoris komunitas suatu bahasa. Sementara itu, setiap bahasa memiliki suatu sistem yang spesifik. Oleh kerana itu, topik ini menarik untuk diinformasikan kepada khalayak.

Hal yang tak kalah menarik adalah kajian bidang seni, termasuk di dalamnya sastra. Permasalahan gender yang sejak peradaban ini ada menjadi persoalan. Dengan begitu persoalan itu ada dalam setiap aspek kehidupan peradaban manusia, tak terkecuali dalam bidang sastra atau seni. Kajian seni dari sudut pandang nilai-nilai hakiki filsafati dianalisis pula dalam buku ini. Persoalan pendidikan bahasa dan seni serta bagaimana membangun kesadaran pentingnya evaluasi termasuk di



dalamnya evaluasi diri bagi pendidik mendapatkan perhatian pula dalam buku ini. Upaya pengembangan program, media dan sarana pembelajaran penting dilakukan oleh siapa pun yang berkecimpung di dunia pendidikan. Demikian pula persoalan tanggung jawab dan kewajiban tenaga pendidik dan tenaga kependidikan yang handal perlu ditumbuhkembangkan terus-menerus dan tidak boleh dipandang sebagai kegiatan yang regular dan rutin. Hal ini menunjukkan bahwa persoalan pendidikan dan bagaimana membangun profesioanalitas tenaga pendidik guna menghasilkan pendidikan yang bermutu tidak dapat dilakukan serampangan, mesti dibangun kesadaran dan diberikan peluang untuk tumbuh kembang kreativitas dan kesadaran untuk terus berkembang dan berkembang.

Dekan Fakultas Bahasa dan Seni  
Universitas Negeri Yogyakarta  
**Prof. Dr. Zamzani, M.Pd.**

# DAFTAR ISI

**Kata Pengantar ~ v**

**Penguatan Kearifan Lokal Jawa Menuju Fakultas Bahasa dan Seni yang Akademis, Humanis, dan Profesional**  
Prof. Dr. Endang Nurhayati, M.Hum. ~ 1

**Kata Tiruan Bunyi (Onomatope) dalam Bahasa Prancis**  
Siti Perdi Rahayu ~ 19

**Representasi Keterdidikan Perempuan dalam Novel-novel Indonesia dalam Belenggu Patriarki**  
Wiyatmi ~ 33

**"Gatutkaca Lair"  
di Tangan Seorang Guru**  
Muh. Mukti ~ 75

**Menuju Pengembangan Program Bahasa Indonesia untuk Penutur Asing dengan Mengacu pada *Common European Framework of References for Languages dan Genre***  
Pangesti Wiedarti ~ 89

**Komik Daring:  
Alternatif Pengajaran Keterampilan Menulis Bagi Mahasiswa Jurusan Pendidikan Bahasa Prancis**  
Nuning Catur Sri Wilujeng ~ 117

**Pendidikan Kriya Antara Tanggung Jawab Kenyataan dan Harapan di Masa Datang**  
I Ketut Sunarya ~ 129



**Pengembangan Video Pembelajaran Tari  
(Sebuah Alternatif Metode Belajar Tari )**  
Kuswarsantyo ~ 143

**Model Evaluasi Diri untuk Menilai Kinerja Guru  
(Bahasa Dan Seni)**  
Kastam Syamsi ~ 155

**Pemilihan Karya Sastra untuk Pendidikan**  
Maman Suryaman ~ 167

# **KOMIK DARING: ALTERNATIF PENGAJARAN KETERAMPILAN MENULIS BAGI MAHASISWA JURUSAN PENDIDIKAN BAHASA PRANCIS**

Oleh Nuning Catur Sri Wilujeng  
Program Studi Pendidikan Bahasa Prancis,  
FBS Universitas Negeri Yogyakarta  
nuning@uny.ac.id

## **A. Pendahuluan**

Saat ini teknologi telah banyak terlibat dalam pembelajaran bahasa dan bahasa asing lebih khususnya di berbagai tingkat yang berbeda di seluruh dunia. Berbagai teknologi dalam pembelajar bahasa pada anak-anak juga ditemukan dalam pembelajar dewasa.

Sejak komputer mulai diintegrasikan dalam pembelajaran bahasa pada tahun 1960-an (Motteram, 2012), sampai saat ini komputer telah berkembang dalam bentuk modern. Komputer masih banyak dijumpai di lab bahasa, kantor, namun pendidik dan peserta didik banyak yang menenteng *laptop*, *notebook*, dan/ atau *tablet* bahkan banyak lagi yang mempunyai *smartphone* di saku mereka. Lebih lanjut dalam laporan tahunan *New Media Consortium(NMC) Horizon Report (2012)* menengarai tren yang akan terjadi dalam kurun waktu 2012-2017 sebagai berikut. Pertama, perubahan paradigma pendidikan yang mengarah pada pembelajaran dalam jaringan (daring), pembelajaran *hybrid*, dan model pembelajaran kolaboratif. Pembelajaran daring yang menjamur di internet menawarkan seting kelas yang mirip dengan kelas nyata, sementara banyak peserta didik yang telah terbiasa dengan internet, sosial media. Kedekatan peserta didik dengan internet yang dulu mungkin merupakan kelemahan, saat ini keadaan



tersebut dapat diubah menjadi kelebihan dalam pembelajaran. Kedua, banyak macam sumber belajar dan relasi yang ditawarkan di internet merupakan tantangan bagi guru atau dosen untuk mendefinisikan kembali perannya sebagai pendidik. Menyiapkan peserta didik untuk siap bersaing dalam dunia global segera setelah mereka menyelesaikan jenjang pendidikannya merupakan tantangan tersendiri. Keadaan dan tantangan di masa mendatang pasti tidak sama dengan keadaan dan tantangan pada saat ini. Ketiga, meningkatnya daya beli masyarakat dan terjangkaunya piranti elektronik, khususnya dalam pendidikan telah mengubah visi, misi dan kebijakan dalam pendidikan. Saat ini peserta didik yang membawa peralatan elektroniknya sendiri semakin menjadi hal yang lumrah. Program *Bring Your Own device* merupakan usaha dalam radah pendidikan untuk membuat peserta didik dapat memaksimalkan peralatan elektronik yang dimilikinya dalam membantu belajarnya. Keempat, semakin banyak orang berharap agar dapat bekerja, belajar, dan kuliah kapanpun dan di manapun. Hal ini menjadi fenomena khusus bagi pembelajar dewasa, apalagi yang telah bekerja. Mereka masih ingin melanjutkan pendidikannya tanpa mau meninggalkan pekerjaannya. Koneksi internet mampu menghubungkan kebutuhan-kebutuhan tersebut dalam waktu yang bersamaan. Kelima, teknologi secara bertahap telah mempengaruhi cara kerja, cara berrelasi, dan cara meraih kesuksesan. Jika dahulu kepemilikan teknologi dilihat sebagai bukti kemewahan, saat ini kepemilikan teknologi merupakan bukti melek pendidikan. Terakhir, semakin maraknya pembelajaran yang berorientasi pada peserta didik. Dalam hal ini pendidik melihat bahwa piranti elektronik peserta didik dapat dimanfaatkan untuk merealisasikan kurikulum yang sesuai dengan kehidupan peserta didik sehari-hari.

Melihat standar pembelajaran bahasa asing yang dinyatakan dalam *American Council on the Teaching of Foreign Language*

(ACTFL) di abad ke-21 ini, teknologi akan mendekatkan dan mempercepat ke-5 *Cyaitu communications, cultures, connections, comparisons, dan communities* (Hadley, 2001). Pembelajaran daring yang mendekati kehidupan nyata seperti komik daring, *Second Life*, dan *Ma Correspondence* dapat dilakukan oleh peserta didik baik secara individu maupun kelompok.

## **B. Komik Daring**

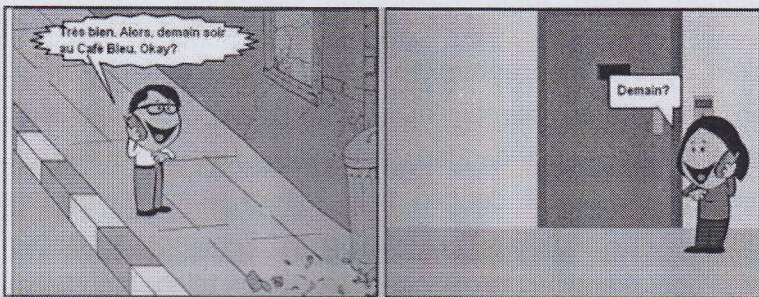
Banyak aplikasi komik daring yang saat ini ditawarkan. Aplikasi inipun ditawarkan dalam kategori berbeda-beda, misal pemakai umum, sekolah, atau perusahaan. Sekolah sebagai salah satu sasaran penggunaan komik daring menunjukkan bahwa kreasi komik memang telah dimodifikasi bukan saja untuk tujuan komersial namun juga untuk tujuan pengajaran. Komik daring ini ada yang berbayar dan ada pula yang gratis.

Komik merupakan media untuk mengekspresikan diri secara visual yang biasanya juga dilengkapi dengan tulisan (*caption*). Ada komik yang diciptakan secara manual, kemudian disempurnakan dengan program photoshop, ada juga komik daring yang merupakan aplikasi di internet. Komik daring dapat dipakai sebagai alternatif pengajaran menulis. Aktifitas keterampilan ini dapat dilakukan secara individu maupun secara kolaboratif. Jenis tugasnya pun dapat berupa monolog dalam mendeskripsikan suatu tempat, benda, dan atau orang, ataupun berupa percakapan (Clark, 2000).

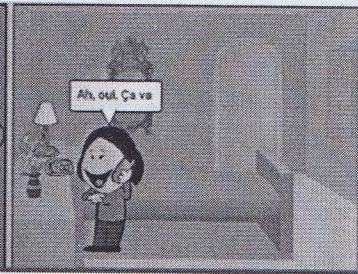
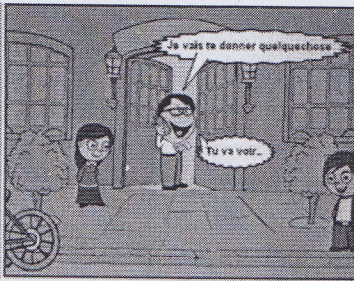
Pixton dan Toondoo merupakan contoh-contoh aplikasi kreasi komik daring. Secara umum, orang dapat mendaftar agar dapat menggunakan aplikasi tersebut. Pendaftaran dapat dilakukan dengan mencantumkan alamat akun surat elektronik. Setelah pendaftaran selesai, maka pengguna dapat langsung berkreasi komik sesuai dengan tema yang telah dipersiapkan. Pixton telah dilengkapi dengan fitur pilihan suara, sementara Toondoo belum mempunyai pilihan suara. Penambahan pilihan dalam seting, karakter tokoh, dan aksesoris telah mengalami



banyak perubahan. Jika Pixton telah dilengkapi dengan suara, maka Toondoo I gambar animasi template yang disediakan oleh aplikasi, namun juga dapat dengan kreasi sendiri dengan cara mengunggah foto. Kelebihan lain dalam Toondoo adalah pengguna dapat mengumpulkan lembar-lembar komik yang telah dibuatnya menjadi 1 buku komik. Tampilan yang berwarna, pilihan karakter yang banyak, seting yang beragam, dan dapat diunggah secara daring membuat Toondoo diakses banyak pengguna setiap harinya. Berikut ini adalah contoh komik daring yang dibuat oleh mahasiswa semester IV jurusan pendidikan bahasa Prancis berjudul Alvin dan Julie, sebagai tugas individu.







Dengan aplikasi Toondoo, dosen mengajak mahasiswa untuk membuat percakapan bertema "Membuat Janji". Mahasiswa bebas memilih jumlah tokoh pelaku dalam komik tersebut, latar percakapan, baik dalam ruangan maupun di luar ruangan. Dosen dapat memberikan komentar, memberi tanda suka, dan juga merekomendasikan pada pengguna lain agar melihat komik tersebut. Semua aktifitas dikerjakan secara daring.



Komponen yang dinilai		Detil Komponen
Isi/ Ide (sekor maksimal 5)	Jika balon ujar memiliki : Ekspresi penuh tentang tema Kaya pengembangan Ada Kreatifitas	5 : Ekspresi penuh tentang tema 4 : Pengembangan tema hanya 80% 3 : Pengembangan tema hanya 50% 2 : Pengembangan tema hanya 40% 1 : Hanya terdapat 1-2 kalimat 0 : kosong atau tidak relevan
	1-2 Perhatikan prinsip yang dipakai dalam memberi sekor	1/3 berbahasa selain bahasa Prancis : sekor maks 3 1/2 berbahasa selain bahasa Prancis : sekor maks 2,5 Seluruh teks berbahasa selain bahasa Prancis : sekor 0
Pengorganisasian (sekor maksimal 5)	Rangkaian cerita mempunyai : Pendahuluan Pengembangan cerita Penutup	5 : Cerita mengalami transformasi dan tidak menjemukan/ monoton
		4 : Ada 1 bagian pengembangan yang hilang
		3 : Cerita tidak mengalami pengembangan yang cukup, ada beberapa bagian yang hilang
		2 : Hanya 1 bagian yang dikembangkan. Bagian lainnya kosong/ tidak relevan
		1 : Seluruh rangkaian cerita hanya mempunyai 1-2 kalimat (kosakata

		dan kalimat tidak akurat) , dan (pengorganisasin tidak tepat/ tidak logis)
		0 : sama sekali tidak terdapat kalimat/ kata
Kosakata (sekor maksimal 5)	Pemilihan kata tepat dan akurat Kaya leksikon	5 banyak menggunakan kosakata dan hanya 3 kesalahan pemilihan kata
		4 terjadi kekeliruan pemilihan kata, maksimal kesalahan 6-7 kosakata
		3 : kesalahan pemahaman dalam penggunaan kosakata
		2 : Pilihan kosakata tidak dapat dipahami
		1 : Ekspresi dalam bahasa Prancis tidak dapat dipahami
		0 : semua menggunakan bahasa selain bahasa Prancis
Struktur Bahasa (Sekor 5)	Kalimat menggunakan pola yang terstruktur Menggunakan yang tepat konjugasi untuk subjek tunggal Menggunakan konjugasi yang tepat untuk subjek jamak Pengoperasian kataforik	5 : sempurna, tanpa kesalahan
		4 : terdapat sedikit kekeliruan
		3 : 50% kalimat salah struktur, artikel, konjugasi,
		2 : 6% kalimat salah struktur, artikel, konjugasi,
		1 : 80% kalimat salah struktur, artikel, konjugasi,



		0 : tidak ada tulisan/ tulisan tidak relevan
Tanda Baca (aksen) (sekor 5)	Setiap kesalahan total sekor berkurang 0,5	5 : sempurna
		4 : terjadi kesalahan kecil
		3 : terjadi kesalahan hingga 50%
		2 : terjadi kesalahan hingga 60%
		1 : terjadi kesalahan hingga 80%
		0 : tidak ada tulisan/ tulisan tidak relevan

### C. *Assessment* (Penilaian)

Skala persentil *Writing Rubric* dapat dipakai sebagai dasar penilaian terhadap kreasi komik ini. Terdapat 5 komponen pokok penilaian yang terdiri dari isi, pengorganisasian, kosakata, struktur dan mekanik (Jacob, 1981). Total sekor adalah 25 yang terdiri dari 5 komponen pokok. Sekor 5 sempurna, sekor 4 sangat bagus, sekor 3 bagus, sekor 2 cukup, sekor 1 buruk, dan sekor 0 jika tidak ada ujaran, dan atau menulis dengan ujaran selain bahasa yang dikehendaki (dalam hal ini bahasa Prancis).

Komponen dapat dimodifikasi, disesuaikan dengan bahasa yang dipelajari oleh peserta didik. Misalnya untuk komponen tanda baca tidak perlu maksimal sekor mencapai 5. Bahasa Prancis banyak menggunakan *accent* yang akan mempengaruhi pengucapan dan juga berhubungan dengan struktur (subjek jamak atau tunggal, maskulin atau feminine).

#### **D. Diskusi**

Kreasi komik bukan saja menghasilkan keterampilan bahasa verbal (dialog yang terdapat dalam balon ujar), namun juga memberikan keterampilan berbahasa nonverbal (warna, seting cerita, dll). Hal ini juga telah dikemukakan oleh Persha dan Nawvi (2004) semua orang yang kemudian disusul oleh sensor yang lain. Visual memainkan peran dalam semua kebawha visual merupakan sistem sensor utama dan pertama bagi pengembangan indera berikutnya. Indera penglihatan inilah yang melaporkan ke otak agar mampu menerjemahkannya dalam produksi bahasa.

Komik daring merupakan salah satu alternatif pengajaran keterampilan menulis dan tentu saja juga dapat dipakai dalam keterampilan lainnya, misal keterampilan berbicara. Menulis komik memberikan suasana belajar yang memberi ruang bagi peserta didik untuk mengekspresikan diri tanpa rasa tertekan dan pengekpresian secara produksi bahasa tanpa tampil di depan kelas. Hal ini mempertajam hasil penelitian sebelumnya tentang komik yang dilakukan oleh Clark (2000) bahwa komik mampu menarik perhatian, menggembirakan, dan memberi banyak informasi tanpa perasaan terancam atau takut. Bahkan Rule dan Auge (2005) menyatakan bahwa peserta didik yang belajar dengan menggunakan komik mampu mencapai skor yang lebih tinggi dan mereka mengatakan suasana belajar yang menyenangkan. Selain itu komik juga membuat peserta didik mampu memotivasi diri sendiri.

Dalam hal belajar bahasa asing, penelitian France (2010) tentang gaya belajar bahasa asing. Hasil dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan komik mampu menarik perhatian peserta didik tingkat sekolah menengah atas. Namun penelitiannya juga memberikan sisi negative bahwa karakter yang tersedia kadang-kadang tidak cukup merepresentasikan watak atau wajah yang dikehendaki, pose/gestus yang terbatas, emoji yang belum beragam (pada saat



itu). Namun keberagaman fitur dan karakter tersebut dapat dipatahkan, karena berdasarkan laporan kesan yang diperoleh dari mahasiswa yang menggunakan komik pada semester ini (semester genap 2014/2015) karakter dan posisi tubuh berjumlah lebih banyak daripada setahun sebelumnya (Wilujeng, 2014).

### **E. Kesimpulan**

Komik daring sebagai alternatif pembelajaran keterampilan menulis telah mampu menarik perhatian mahasiswa semester IV jurusan Pendidikan bahasa Prancis. Lebih lanjut mereka mengatakan bahwa pembelajaran komik ini juga tidak bagus jika dipakai secara terus menerus, misalnya dalam 1 semester. Pembelajaran komik daring ini dapat berlangsung karena UNY juga mengembangkan *E-Learning*. Tanpa terhubung dengan internet, mahasiswa mampu membuat komik, namun mereka akan membutuhkan waktu yang lebih lama, dan tidak semua mahasiswa mempunyai keterampilan menggambar. Di sinilah komik daring lebih unggul dibandingkan komik di luar jaringan.

### **Daftar Pustaka**

- Clark, C. (2000). Innovative Strategy: Concept Cartoon, *Instructional and Learning Strategies*, 12,34-45.
- France, L. (2010). *Conception of lesson notes as cartoon for foreign language learning*. Diakses pada 24 Januari 2014, dari <http://cdn.intechopen.com/pdfs-wm/8924.pdf>
- Hadley, A. O. (2001). *Teaching language in context (3<sup>rd</sup> Edition)*. USA: Thomson
- Jacobs, H. L., Zinkgraf, S.A., Wormouth, D.R., Hartfiel, V. F., & Hughey, J. B. (1981). *Testing ESL composition: A practical approach*. Rowely, MA: Newbury House.

Motteram, G. (2012). The benefits of new technology in language learning. Diakses pada 14 April 2015 dari <http://britishcouncil.org>.

New Media Consortium (NMC) Horizon Report (2012)

Persha, A.J.& Nawvi, K.R. (2004). *Visual stimulation activity for infants and toddlers*. Secunderabad: National Institutes for Mentally Handicapped.

Rule, A.C. & Auge, J. (2005). Using humorous Comics to teach mineral and rock concepts in sixth Grade Science Class. *Journal of Geoscience Education*, 53 (5), 548-558.

Wilujeng, N.(2014). Online comic in Mandarin Chinese's vocabulary teaching: A case study of Budi Utama Multilingual School in Yogyakarta, Indonesia (Master Thesis). Taiwan: National Taiwan Normal University



Permasalahan bahasa, sastra, dan seni merupakan bagian tak terpisahkan dari komunitas budaya yang secara lebih besar dapat dipandang sebagai suatu bangsa, atau bahkan masyarakat dunia. Kehadiran komunitas budaya untuk merasa "memiliki" dapat membangkitkan kesadaran dan pendorong untuk membina dan mengembangkan, memajukan, bahkan menjadi kekuatan yang luar biasa bagi pemertahanan dalam rangka mencapai kelestariannya. Kesadaran tersebut tentu akan direpresentasikan dalam "laku" nyata dalam bentuk pengajian, pemikiran, pencerahan, dan yang lebih membumi melakukan pendidikan pada generasi muda sebagai calon pewarisnya. Kesadaran tersebut ditampakkan dengan pemunculan tulisan "bunga rampai" kecil ini.

Diterbitkan oleh:  
**Panitia Dies ke-52**  
**Fakultas Bahasa dan Seni**  
**Universitas Negeri Yogyakarta**

Bekerjasama dengan

Berbah, Sleman, Yogyakarta  
Telp: 0815 7881 5027

**interlude**  
email: interludepenerbit@gmail.com

